

BAB II

TELAAH LITERATUR

A. Penundaan

Penundaan merupakan sebuah tipuan, karena dengan menunda mengerjakan deretan tugas-tugas yang penting mungkin malah akan memperburuk keadaan sehingga seseorang yang melakukan penundaan terhadap tugas-tugas yang seharusnya dilakukannya malah harus menanggung konsekuensi keterlambatan dari tugas-tugas yang ditunda untuk dikerjakan. Selain itu penundaan juga merampas ketenangan pikiran seseorang karena menimbulkan perasaan bersalah tentang hal-hal penting yang tidak terselesaikan (Basco, 2010).

Penundaan merupakan hal yang buruk karena dengan melakukan penundaan seseorang kehilangan banyak kesempatan dan potensi yang ia miliki dalam hidupnya. Penundaan bisa membuat seseorang menanggung konsekuensi atau membayar lebih mahal dari yang seharusnya. Dengan melakukan penundaan seseorang bisa saja diberi label oleh orang lain bahwa orang yang melakukan penundaan itu adalah orang yang malas, tidak bertanggung jawab dan tidak punya rasa peduli sehingga orang yang melakukan penundaan itu sendiri juga tertekan (Newcombe, 2004).

B. PSA

1. Definisi

PSA adalah iklan yang tidak bertujuan untuk kegiatan bisnis, namun digunakan untuk menggerakkan solidaritas masyarakat pada saat masyarakat mengalami masalah sosial. Dalam PSA terdapat pesan-pesan sosial untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap masalah yang mereka hadapi (Kasali, 1992).

PSA digunakan untuk mengomunikasikan pesan-pesan sosial seperti jangan mengemudi kendaraan disaat mabuk atau menghentikan penyalahgunaan terhadap anak-anak. Tempat dan waktu untuk menayangkan iklan ini disumbangkan oleh media (Wells, Burnett dan Moriarty, 1995).

Dari definisi-definisi yang diberikan para ahli di atas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa PSA adalah iklan yang tidak mengandung unsur komersial serta mengandung pesan mengenai masalah – masalah sosial.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. Kriteria PSA yang baik

Menurut *Ad Council*, suatu dewan periklanan di Amerika Serikat yang memelopori PSA, kriteria yang dipakai untuk menentukan kampanye pelayanan masyarakat adalah:

- a. Non-komersial
- b. Tidak bersifat keagamaan
- c. Non-politik
- d. Berwawasan nasional
- e. Diperuntukkan bagi semua lapisan masyarakat
- f. Diajukan oleh organisasi yang telah diakui atau diterima
- g. Dapat diiklankan
- h. Mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media lokal maupun nasional (Kasali, 1992).

Dalam pembuatan PSA mengenai akibat dari penundaan, salah satu dari kriteria yang ada adalah diperuntukkan bagi semua lapisan masyarakat, namun penulis akan menyusun PSA mengenai akibat dari penundaan yang ditujukan untuk golongan pekerja kantoran.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3. Langkah pembuatan dan pemasaran PSA

Menurut Rhenald Kasali ada tujuh langkah pembuatan PSA yaitu;

- a. Mengidentifikasi masalah serta memilih dan menganalisa kelompok sasaran
- b. Menentukan tujuan khusus dari iklan (apa yang diharapkan untuk dicapai dari kampanye iklan tersebut)
- c. Menentukan tema iklan
- d. Menentukan anggaran iklan
- e. Perencanaan media yang meliputi tiga hal yaitu;
 - a. Identifikasi media yang ada dan tersedia
 - b. Memilih media yang cocok dan dapat digunakan
 - c. Menentukan waktu dan frekuensi penyiaran
- f. Menciptakan pesan – pesan iklan. Komponen-komponen suatu iklan termasuk *headline*, *subheadline*, *body copy*, *artwork* dan tanda/logo secara bersama-sama menarik dan memelihara perhatian sasaran.
- g. Mengevaluasi keberhasilan iklan tersebut (Kasali, 1992).

Dalam hal ini penulis memakai langkah-langkah kesatu, kedua, ketiga dan keenam dalam PSA yang akan penulis buat nanti

Durasi atau panjang waktu untuk PSA itu bervariasi biasanya berkisar antara 10 sampai dengan 60 detik (Rice dan Atkin, 1990).

C. Animasi 2D

Penulis memilih membuat PSA dalam bentuk animasi yang alasan pemilihannya telah penulis kemukakan pada BAB I. Animasi yang akan penulis buat nanti adalah animasi 2D. Karena itu terdapat beberapa teori untuk membuat sebuah animasi 2D yang penulis jabarkan menurut para ahli.

Menurut Bill Davis dalam bukunya *Creating 2D Animation in a Small Studio* ada beberapa langkah dalam memproduksi animasi 2D, yaitu sebagai berikut.

1. *Storyboard*

Storyboard merupakan proses dimana konsep, skrip, ide, gaya visual, sudut pandang kamera dan sebagainya dituangkan dalam bentuk gambar-gambar berseri atau berurutan. *Storyboard* bisa digambar secara hitam putih ataupun berwarna.

2. *Character design*

Ketika mendesain karakter ada enam hal yang harus dipertimbangkan yaitu target penonton, isi pesan dan *style* menggambar dari animator.

a. Target penonton

Tarikan garis yang halus, wujud yang dewasa dan gradasi warna lebih condong membentuk *character design* dengan target usia dewasa sedangkan wujud yang ringan untuk remaja dan tarikan garis tepi yang lebih berat memunculkan kesan untuk target penonton remaja.

b. Isi pesan

Character design harus disesuaikan dengan isi pesan dari animasi yang dibuat.

c. *Style*

Character design harus disesuaikan dengan proyek yang dibuat. Oleh karena itu penting bagi seorang animator untuk mempunyai sebuah fleksibilitas dalam menggambar.

d. Tingkat kerumitan suatu karakter

Semakin rumit suatu karakter diciptakan maka akan semakin memakan waktu dalam proses pewarnaannya.

e. Karakter harus dapat digambar ulang

Karena alasan penghematan waktu maka sebuah karakter harus dapat dieksekusi tingkat kerumitannya untuk dapat digambar ulang.

f. Durasi dari film animasi

Character design yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan dari durasi sebuah proyek animasi.

Selain hal-hal tersebut, terdapat hal yang penting bagi *character design* dalam dunia animasi yaitu *model sheet*. *Model sheet* adalah gambar yang menunjukkan *character design* yang digambar dalam berbagai sudut pandang. Dalam dunia animasi 2D, sebuah *character design* digambar dari tampak depan, tampak tiga per empat, tampak samping, dan tampak belakang. Pose – pose ini bila dianimasikan nampak seperti pose berputar, jadi animator dapat mengerti tampilan dan kostum dari *character design* yang dibuat dari berbagai sudut pandang.

Jika karakter yang satu berinteraksi dengan karakter yang lain maka dibutuhkan *model sheet* yang merupakan perbandingan tinggi badan dari karakter – karakter yang ada dengan garis di atas kepalanya yang menunjukkan batas tinggi badan dari sebuah karakter.

3. *Background*

Background adalah penggambaran lingkungan yang ada dalam animasi. *Background* harus mendukung karakter yang ada di depan, bukan malahan lebih menonjol atau lebih bersaing daripada karakter. Dalam pembuatan *background* ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu target penonton, isi pesan, *style*, kompleksitas tampilan *background*, dan eksekusi dari *background*.

4. *Audio*

Dalam animasi, *audio* bukan hanya musik, namun juga termasuk efek suara yang berperan dalam pemberian aksen sebuah aksi.

5. *Layout*

Adegan-adegan dalam sebuah *storyboard* dipilah-pilah menjadi berbagai lapisan elemen animasi seperti karakter, *background*, *foreground*, dan sebagainya. Berbagai lapisan elemen animasi tersebut digambar ulang sesuai dengan *visual style* dalam animasi

tersebut dengan tujuan menganimasikan adegan yang diceritakan dalam *storyboard*.

6. *Animation*

Animator sebagai pembuat animasinya harus memahami akting dan drama karena animator adalah yang membuat visualisasi gerakan-gerakan dari karakter yang dianimasikan. Kunci dari animasi adalah ritme dan *timing*. Animator bisa membuat gerakan yang realis bila memiliki pengetahuan mengenai anatomi tubuh manusia, binatang, dan tumbuhan. Untuk memperhalus gerakan terdapat istilah *in between* dan *breakdown* yang berarti gerakan yang terdapat di antara gerakan yang menjadi gerakan kunci atau biasa disebut *keyframe*.

7. *Pencil test*

Pencil test adalah proses tes dalam animasi dengan merekam gambar animasi satu per satu dan memutarnya dalam satu sirkulasi animasi. *Pencil test* berfungsi untuk perbaikan dan koreksi dalam aksi dan *timing* animasi yang diputar sampai hasil yang diinginkan tercapai.

8. *Ink dan paint (coloring)*

Pada proses ini, gambar animasi diberi warna. Pada proses pewarnaan secara *digital*, gambar-gambar animasi dipindai oleh mesin *scanner* ke dalam komputer kemudian pewarnaan digunakan pada program pengedit gambar atau program pengedit animasi seperti *Photosop*, *Painter*, dan lain-lain.

9. *Final compositing dan output*

Dalam proses *final compositing*, *background* dan elemen-elemen animasi dikombinasikan menjadi sebuah gambar bergerak.

Gambar-gambar animasi dan *background* yang sudah diwarnai dikombinasikan ke dalam program animasi yang digunakan. Begitu juga dengan elemen-elemen audio dapat disatukan dengan video animasi yang sudah jadi (Davis, 2006).

Sedangkan menurut Ellen Besen dalam bukunya *Animation Unleashed, 100 Principles Every Animator, Comic Book Writer, Filmmaker, Video Artist and Game Developer Should Know* terdapat beberapa langkah prinsip untuk memproduksi animasi 2D yang penulis tambahkan untuk melengkapi teori pembuatan animasi 2D yang sebelumnya, yaitu sebagai berikut.

1. *Idea* dan *script*

a. *Idea*

Melalui observasi yang mendalam seorang animator bisa menemukan ide dari mana saja.

b. *Script*

Merupakan aksi dari karakter – karakter animasi yang ada dengan dialog.

2. *Character*

Penjelasan mengenai *character design* telah diuraikan oleh Davis sebelumnya, namun telaah literatur dari Besen memaparkan beberapa hal yang belum dijelaskan Davis, yaitu sebagai berikut.

Dalam animasi, apapun bisa menjadi sebuah karakter. Tiada batasan ekspresi untuk kepribadian dari sebuah karakter animasi. Begitu juga untuk *character design* dan *style* dari karakter itu sendiri pun tiada batasan kecuali apabila ditentukan dalam suatu proyek maka *character design* tersebut harus terlihat seperti mereka dalam satu dunia.

Gerakan animasi tergantung dari bentuk *character design* animasi. Sedangkan untuk karakter manusia yang realistis membutuhkan setidaknya beberapa sentuhan karikatur dalam

desainnya untuk mempermudah membuat gerakan yang halus lebih terlihat natural dan hidup.

Sedangkan untuk karakter hewan, pembuatan *character design* dimulai dari desain gambar hewan yang realistis. Bagi karakter yang merupakan benda yang tidak berbentuk seperti manusia ataupun hewan dibutuhkan sebuah peta konstruksi tubuh yaitu bagian – bagian yang menggantikan badan dari makhluk hidup. Sedangkan bila animator membuat karakter yang imajiner yaitu karakter yang tidak dapat dibandingkan dengan obyek hidup yang pasti, maka harus dipertimbangkan sejarah dari karakter imajiner tersebut dan hal-hal lain seperti darimana mereka datang atau dalam kondisi apa mereka hidup dan berkembang.

3. *Animation film structure*

Dalam tiap elemen dari struktur film animasi mempunyai maknanya masing-masing. Seorang animator harus meyakinkan penontonnya bahwa isi dan struktur yang dibawakan tergabung dalam pesan yang ingin disampaikan. Berikut ini adalah struktur film animasi.

a. Framing

Framing adalah *camera angles* yaitu sudut pandang kamera yang dipilih karena menyampaikan kebutuhan dari isi tiap frame yang ditampilkan.

b. Camera moves

Gerakan dari kamera dapat mempertahankan penonton untuk tetap pada jalurnya dalam ruang dan waktu. Gerakan kamera harus dijaga kesinambungannya agar penonton mengerti jalannya cerita.

c. Animation technique

Animasi bisa dibuat dengan berbagai variasi teknik yang mana setiap tekniknya memiliki karakteristik tersendiri, yaitu;

1) *Realistic animation*

2) *Stylized animation*

3) *Limited animation*

4) *Full animation*

5) *Straight ahead animation*

6) *Pose to pose animation*

Penulis memilih teknik *limited animation* sebagai *animation technique* dalam pembuatan PSA berbentuk animasi 2D ini.

Limited animation adalah gerakan animasi yang terbatas dengan tiap *frame* yang dipertahankan lebih lama yaitu sekitar tiga sampai delapan *frame* setiap detiknya. Dalam *limited animation* sebagian tubuh dari karakter bergerak dan sebagian lainnya tetap diam. *Limited animation* mempunyai keuntungan, yaitu dengan teknik animasi seperti ini, animator bisa lebih menghemat waktu untuk membuat animasinya (Besen, 2008).



Berikut ini adalah beberapa langkah menurut Tonny White dalam bukunya *Animation from Pencils to Pixels* dalam memproduksi animasi 2D yang penulis masukkan untuk melengkapi langkah – langkah pembuatan animasi 2D sebelumnya, yaitu:

1. *Pencil tests*

Teori dari Davis mengatakan bahwa pencil test adalah proses tes animasi dengan memutar satu siklus animasi yang berfungsi untuk koreksi dan perbaikan dalam aksi dan *timing* animasi. Sedangkan menurut White dengan *pencil tests*, kesesuaian gerakan animasi karakter dengan *background* terlihat jelas.

2. *Checking*

Setelah gambar - gambar animasi selesai diwarnai dan sudah ditempatkan sesuai dengan *backgroundnya* maka diusahakan untuk melakukan pengecekan dari adegan ke adegan berikutnya untuk memastikan tidak ada yang terlewatkan atau tidak ada kesalahan dalam pembuatannya (White, 2006).

D. *Limited Animation*

Limited animation adalah teknik animasi dengan bentuk yang lebih sederhana. Dalam *limited animation* cerita dan karakter bekerjasama secara efektif. Para animator independen telah mengembangkan teknik *limited animation* karena teknik *limited animation* memberikan keuntungan dalam biaya produksi yang lebih hemat dibandingkan dengan teknik *full animation* yang lebih memakan waktu meskipun banyak digunakan oleh animator profesional dan studio komersial dalam pembuatan film animasi. Bagi animator independen hal tersebut merupakan suatu kesulitan selain itu *limited animation* lebih mudah untuk dikerjakan.

Dengan *limited animation* gerakan karakter nampaknya lebih terbatas, hal itu dikarenakan *limited animation* mempunyai gaya grafis yang unik atau khas. Keuntungan dari teknik ini lebih banyak daripada kerugiannya yaitu cerita cenderung lebih konkret dan sederhana dibandingkan dengan menggunakan teknik *full animation* selain itu teknik ini membuat artis individual dapat memperluas dan memperbanyak kemungkinan kreatif dalam film dan format digital

Salah satu program yang dapat membantu animator untuk membuat *limited animation* adalah Adobe After Effect. Keuntungan dari Adobe After Effect adalah *limited animation* menjadi lebih mudah diatur (Laybourne dan Palmer, 1998).

Limited animation merupakan animasi yang terbatas dalam hal aksi dan gerakan dari karakter. Karena hal tersebut animator dapat membuat *limited animation* lebih efektif dengan membuat lebih banyak sirkulasi gerakan animasi. Dalam *limited animation* sering dimunculkan ekspresi yang lebih tajam serta ilusi gerakan dengan *dissolving* atau *cross – fading* (McMahan, 1957).

Keunikan gaya grafis pada desain dan keefektifan biaya produksi dari teknik *limited animation* terlihat dalam film – film animasi berikut. Teknik *limited animation* yang digunakan dalam produksi animasi Hell Bent for Election yang mengutamakan emphasis pada element grafisnya baik warna maupun desainnya. Teknik *limited animation* yang digunakan dalam film animasi Flat Hatting (1914 – 77), Brotherhood of Man (1946) dan “Bobe” Cannon (1910 – 64) menggunakan gaya grafis yang unik. Tiga seri kartun pendek seperti Dudley Doright, Hamhock Jones dan Crusader Rabbit menggunakan *limited animation* yang menghemat biaya.

Dalam *limited animation* terdapat faktor – faktor utama yaitu desain yang menarik dan sederhana. Tidak hanya desain yang penting tapi penentuan gerakan kunci juga penting agar menjadi animasi yang menyenangkan (Beck, 2004).

Limited animation tidak hanya digunakan untuk film animasi, namun juga digunakan oleh iklan komersial dan PSA. Beberapa di antaranya tidak hanya ditujukan untuk anak – anak saja ada pula yang ditujukan untuk target usia dewasa atau untuk keduanya. Penulis telah menaruh contoh – contoh dari *limited animation* yaitu dari iklan komersial, PSA, fitur animasi dan lain – lainnya beserta dengan kategori - kategori target usia pada halaman lampiran.

